魔界戦記
ディスガイア Refine
魔界戦記ディスガイア Refine
魔界征服の手引き
抱腹絶倒感動必至の
一大魔界冒険活劇、
PS4でいよいよ開幕！！

ラハールを魔王

魔界戦記ディスガイア Refine

描き下ろしお祝いイラストも到着！

『魔女と百騎兵2』や『あなたの四騎姫教導譚』でおなじみのイラストレーター・花城まどかさんより、描き下ろしお祝いイラストが到着!! りりしい3人組の姿に注目しよう♥

基本システム解析からキャラクターデータまで！魔界を統べるのに役立つ攻略情報を網羅

最凶やり込み系シミュレーションRPGシリーズの元祖『魔界戦記ディスガイア』が、高解像度のグラフィックで大復活！　拠点施設の利用法やバトルの基本、育成のコツなどをマスターして、魔界最強の座を手に入れろ!!

『ディスガイアR』の流れをチェックっス！

1 オープニングデモからシナリオがスタート！

▲本作は複数の章で構成され、各章をクリアすることでストーリーが進行。章の最初にはオープニングデモで、物語の発端が描かれる。

魔界戦記ディスガイア Refine

PS4 発売中（7月26日）
●シミュレーションRPG　●日本一ソフトウェア
●¥7,200（+税）、初回限定版¥9,200（+税）、DL版¥7,776（税込）
●キャラクターデザイン：原田たけひと、音楽：佐藤天平

スマホやPCで楽しめる『魔界戦記ディスガイア』初期設定資料集

本タイトルの発売を記念して、初代『魔界戦記ディスガイア』の貴重な初期設定資料集を電子書籍でお届け！メイン＆汎用キャラクターや、世界観などの初期設定を収録。今号付録のアイテムコードでダウンロードしよう!!

詳しくは本誌P.31をチェック!!

トコトン遊べる！ 『ディスガイアR』の極み

多彩なエンディングをコンプリートせよ！

本作のストーリーはマルチエンディングで、特定の条件を満たすことで、物語の結末が分岐する。最終話での分岐に加えて、特定ステージでの敗北や選択肢選びによる“バッドエンド”なども多数あるので、いろいろ試してみよう。

▲戦闘結果以外にも「味方の撃破数」などもエンディングに影響するので要注意!!

魔王への道標 各エンディングは、達成することで新しいＢＧＭや楽曲が追加される。追加された曲は音楽屋で購入＆聴けるようになるので、ぜひエンディングのコンプリートを目指そう。ちなみに追加曲は以下の通り。「幸せの花」「悲劇のマリオネット」「おお、わが素晴らしき人生よ」「エトナ・ブギ」「ラハール様の賛美歌」

へと導く超攻略付録！！

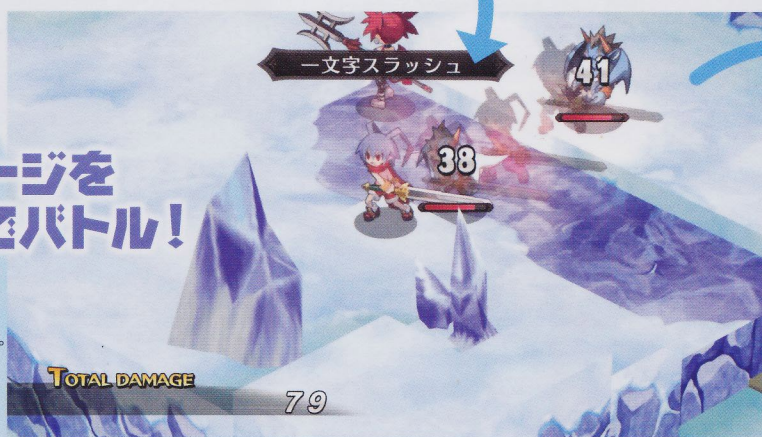
2 魔王城で戦闘準備

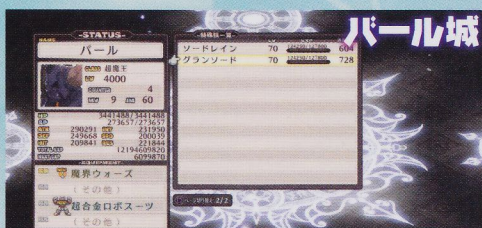
◀オープニングデモが終わったら、拠点である魔王城へ移動。ショップで装備品を購入したり、暗黒議会でさまざまな議題を可決したりできる。

3 ステージを選んでバトル！

▶「時空の渡し人」に話しかけると、現状で挑めるステージが表示される。条件を満たせば、ストーリー進行に関係しないステージも新たに登場！

▲ステージクリアを繰り返し、ボスを倒せばその章はクリアとなる。次の章でも同じ流れを繰り返して、全章クリアを目指そう。章の合間に挿入される、エトナの次回予告も大きな見どころだ。

4 ボス撃破でクリア！次のシナリオへGo！

さらなる強敵が待つEXダンジョンに挑め！

暗黒議会で特定の議題を可決すると、強力な敵が出現するＥＸダンジョンに挑戦可能。敵が強いぶん、獲得経験値やボーナスゲージで得られるアイテムも優秀なので、強さに自信があるならぜひ挑んでみよう。なかには仲間になってくれるボスも!?

▲『ディスガイア』シリーズでも最強とされる超魔王が出現。パラメータはもちろん、特殊技の性能も規格外だ。超魔王の名は伊達ではない！

▲プリニーの強者が集う世界。ステージのデザインもプリニー風味だ。この世界のプリニーは投げても爆発しない。

◀別次元の魔界で、ザコでもかなりの強敵が出現。最深部には、強さを求めるあまり人間をやめた魔王プリエが待ち受ける。倒せば仲間に！

アイテムを収集すればうれしいボーナスも♥

やり込み要素の１つとして「アイテム収集率」が存在する。収集率は魔王城にある施設「記録屋」で確認可能で、10％達成するごとにここでしか入手できないレアアイテム「どりーむハンド」が手に入る（最大10個）。未入手のアイテムには「NEW」マークが表示されるので見逃すな!!

▲とくに注目すべきは敵キャラクターの装備品。「NEW」マークが付いているものは未入手なので、ハンド系アイテムを使ってできるだけ盗んでいこう!!

魔王への道標 ＥＸダンジョンの「別魔界」ではプリエ、「ビューティキャッスル」ではマージョリーが出現し、倒せば仲間になる。さらにプリエは高ランクのシンボル「アルカディア」を、マージョリーは４種類の固有装備を持ったまま仲間に。これらの装備は性能も高いので、アイテム界を利用してさらに鍛えておこう。

拠点編

魔王城の施設の活用法を伝授

"魔王への道"の第一歩は、拠点となる魔王城にあるさまざまな施設による戦力強化。暗黒議会といった重要施設の活用法を伝授する！

戦闘マップに出撃する時空の渡し人のほかにもさまざまな施設がそろう！

暗黒議会で提案できる議題など、各種施設の知っておきたい情報を解説する。なお、魔王城の施設は主にお店があるマップに集中。物語はラハールの寝室から始まるが、そこから謁見の間、広間、ショップとつながっている。お楽しみ要素もあるので、構造もしっかり把握しておこう。

CHECK じつはエトナの部屋もある!?

魔王城にはエトナの部屋もあり、お店のドクロと謁見の間の玉座の裏、2カ所のスイッチを押すと広間から行ける。各話で追加される彼女の日記は必見！

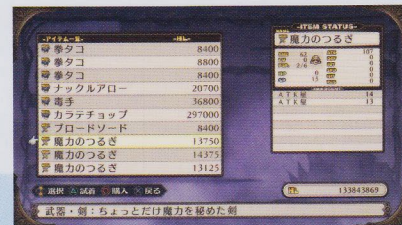
◀スイッチを入れたあと、プリニーの近くを調べればOK。

魔界病院 HPなどを回復してもらいつつ景品もゲット

魔界病院は戦闘で減少したHPなどを回復してくれ、合計回復量が一定値を超えると景品も入手可能。景品はHPが筋肉系装備、SPがオーブ系装備、蘇生回数で回復アイテム、3種の合計で秘宝系装備となっている。景品のレア度は話しかけるたびに変化。

▲拠点画面から何度も会話し直していれば、レアやレジェンドの景品が選べることも！　秘宝系はぜひ狙いたい。

ローゼンクイーン商会 武器や防具を売買してお得意様に！

武器屋と防具・よろず屋の2つがあり、ともに話しかけるたびに品ぞろえが変わる。販売されるのは商品レベルと同ランクのものまでで、当然ランクが高いほど高性能。商品レベルは暗黒議会で「お得意様ランク」まで上げられる。

▲商品レベルを上げるには、暗黒議会の利用が必須。アイテムを売買してお得意様ランクを上げることも大切だ。

暗黒議会 序盤はキャラメイク、戦力充実後は練武を目指せ

暗黒議会では商品レベルを上げる「お店にもっと高い物が欲しい」などの議題を提案し、可決（一部は議決不要）されると、それがかなう。提案できる議題は下のとおりで、多くは昇格試験に合格してランクを上げなければ選べない。序盤はキャラメイクの場と思ってOKだ。

▲試験は１人で試験官と戦い、勝利すると合格。挑むキャラの能力しだいだが、回復手段は用意したい。

■ランク別、提案可能な議題一覧

ランク	議題	必要マナ	備考
0	議員一覧を見たい	0	これまで議会に参加した議員の一覧が見られる
	新しいキャラクターを作る	0	新しいキャラを作る。作る際にマナが必要で、素質によっては議会の承認も必要
	キャラクターを削除する	0	キャラを削除する。装備しているアイテムも消える
	名前を変えたい	0	名前を変える。ラハールなどメインキャラは変更不可
	昇格試験	0	悪魔としての格＝ランクを上げる。ランクはキャラごとに存在
1	軍資金が欲しい	10	参加議員からお金をもらう
	お店にもっと高い物が欲しい	150	お店で売られるアイテムのランクを上げる。最大でお得意様ランクまで
	お店にもっとも高い物が欲しい	500	お店で売られるアイテムのランクを、その時点のお得意様ランクまで一気に上げる
	お店にもっと安い物が欲しい	10	お店で売られるアイテムのランクを下げる
	お店にもっとも安い物が欲しい	60	お店で売られるアイテムのランクを最低まで一気に下げる
2	めがねも買いたい	30	お店でめがね系アイテムを買えるようになる
	ベルトも買いたい	30	お店でベルト系アイテムを買えるようになる
	くつも買いたい	30	お店でつく系アイテムを買えるようになる
3	転生する	100	生まれ変わってレベル1に戻る。元レベルに応じて初期能力が変化
	反撃回数を増やす	300	反撃回数を1増やす。1キャラにつき1回のみ
4	経験値を3倍もらう	100	最初に倒した敵の経験値を3倍にする。提案者以外にも有効だが、効果は1回のみ
	ボーナスゲージUP	100	ボーナスゲージがたまった状態で戦闘が始まる。ゲージの量はランダム
	プリニーデー	100	次の戦闘にプリニーしか出撃できないが、レアアイテムが出やすくなる
5	移動力を増やす	500	移動力を1増やす。1キャラにつき1回のみ
	敵をもっと強くしてほしい	100	出現する敵のレベルを上げる。20段階まで可能
	敵をもっとも強くしてほしい	1000	出現する敵のレベルを一気に最大段階まで上げる
	敵をもっと弱くしてほしい	10	出現する敵のレベルを下げる。強さを上げたぶんだけ提案可能
	敵をもっとも弱くしてほしい	20	出現する敵のレベルを最低段階まで一気に下げる
6	プリニー界へのゲートを開く	400	一定の条件を満たすと出現。プリニー界へ行けるようになる
	練武の洞窟へのゲートを開く	700	練武の洞窟へ行けるようになる
7	人間界へのゲートを開く	1200	一定の条件を満たすと出現。人間界へ行けるようになる
8	別魔界へのゲートを開く	3000	別次元の魔界へ行けるようになる
9	謎の封印ゲートを開く	5000	ビューティーキャッスルへ行けるようになる

POINT 1 議題の選択はランクと議会能力で決まる

ランクを上げて選べる議題が増えても、実際に選択するには議会能力が提案に必要なマナを超えている必要がある。議会能力は参加議員のレベルの合計で、ランクに応じて上昇。1人で戦うので危険だが、右を参考に早めに昇格試験に挑むのも手だ。

試験官リスト

ランク	試験官
1	グール（LV4）、ゾンビ（LV2×3）
2	コープス（LV8）、グール（LV5×2）
3	グレムリン（LV12）、ホビット（LV9×3）
4	ガーディアン（LV20×2）
5	ダークナイト（LV30）、ナイトメア（LV25×2）
6	エキム（LV40）、レイス（LV34×3）
7	魔人（LV50）、百人長（LV45）、赤ドクロ（LV42×2）
8	サーペント（LV70）、デコイ（LV60×3）
9	アジダカーハ（LV100）、ドラゴン（LV80×2）
10	ノインテート（LV150）、リリム（LV120×3）
11	シャイターン（LV250）、ワイト（LV200×4）

◀議会能力が必要マナより低いと議題を選べない。拠点画面から議会に入り直し、参加議員を変えてみよう。

マナと能力に注目！

POINT 2 否決されたときは力づくで可決

議題が可決されるかどうかは、賛成派の議員の発言力＝レベルしだい。しかし、高レベルの賛成派がいても否決されることがある。その場合は、レベルが高い議員に低い議員を投げると吸収されることを利用し、強力な賛成派に弱い反対派をぶつけて一掃するといい。

◀ぶつけまくり、反対派の議員がいなくなれば可決される。なお、補助魔法などを使われると、賛成派が反対派になるので注意しよう。

反対派を賛成派にぶつけて可決へ！

魔王への道標 お店で買える装備は同じ品が並ぶことが多いが、価格は異なる場合もある。それはイノセントが異なるためだ。同じ装備でもイノセントによって性能は変わるので、購入前にイノセントもしっかり確認しよう。また、イノセントは合体や移住が可能なので「EXP屋」や「武器上達屋」など有用な住人がいるものを買うといい。

アイテム界 ランダムダンジョンを進んでアイテムをレベルアップ

アイテム界は、アイテムの中に広がるダンジョン。突入後は、マップ上の時空ゲートに入れば次の階へ進むことができ、進んだ数だけアイテムのレベルと性能がアップする。なお、最大階層数はレア度で異なり、脱出できるのも10階ごとか、アイテムのデールを使ったときのみとなる点に注意！

階層数
コモン………30階
レア…………50階
レジェンド…100階

▲出現する敵の強さはアイテムのランクで決まる。序盤は低ランクのものに挑もう。秘宝系が多くの能力が上がるので◎。

-ITEM STATUS-
インペリアル
RARE 30
LV 60
POP. 2/10
HP 192
SP 124
ATK 184
DEF 124
INT 178
SPD 124
HIT 124
RES 124
-INNOCENT-

同じアイテムでもレベルで性能は大きく異なる！

POINT 1 基本は戦わずに先へ進もう

アイテム界は最大で100階にもなる。基本的に敵は無視して限界まで進んで脱出し、アイテムの性能を上げよう。ただ、敵の装備やボーナスでレア度の高いものがあれば入手を狙いたい。

▲時空ゲートの上に敵がいる場合は、拳の特殊技「三連撃」など、敵の位置を変えられる攻撃でどかして進もう。

POINT 2 イノセントはなるべく服従

アイテム界ではアイテムの住人・イノセントと出会うことがある。イノセントは倒すと服従し、別の装備へ移住可能に。イノセントは中立で他の敵に狙われる。見かけたらぜひ倒そう。

▲中立なのでＨＰゲージの色が黄色だが、見た目は普通の敵。戦闘前の「ＣＨＥＣＫ」表示を見逃さないよう注意だ。

音楽屋 流れたBGMなどを購入

ほかの施設と違い、広間にある音楽屋。それまでに流れた「ＢＧＭ」と「ＳＯＮＧ」を購入し、聴くことができる。ただし非常に高額。

▲かなり高いので、買うのは所持金に余裕ができてからでＯＫ。購入後はアイテム界のＢＧＭにすることもできる。

記録屋 収集率などがわかる

「収集記録」「魔界記録」「図鑑」の３つを閲覧することが可能。装備などの収集率や最大ダメージなどの記録、職業や種族の詳細情報も！

▲入手したことのあるアイテムがレア度も含めてわかる。敵の撃破数といったデータが見られるのもポイントだ。

CHECK 住人との会話も重要！ 貴重なアイテムをゲットできるコトも!?

魔王城には、広間のプリニーなど施設の店員以外の住人もいる。そのうち広間にいる妖霊族と魔獣族、謁見の間にいる死竜族は、特定タイミングで話すとアイテムがもらえる。また、広間のロンギヌスは、槍の習熟度が25以上で、暗黒議会利用後に話すと入手可能だ。

◀条件は厳しいが、最強クラスの槍なのでぜひ入手したい。

ラハール
CV：水橋かおり

投	5	MV	6	反	2	JM	20
得意武器	拳、剣、槍、弓、斧						

亡き父を超える魔王を目指す、本作の主人公。得意武器が多く、投げ能力や移動力も高い。主力として最優先で育成しよう。武器は拳か剣を使うのがオススメ。

魔王への道標 アイテム界で上げられるアイテムのレベルは階層ぶんが上限。しかし、10階ごとに出現するアイテム将軍を倒していると上がる能力にボーナスがつく。ただし、時空ゲートから脱出したときのみなので注意。また、最下層にいるアイテム神は、攻略中のアイテムの１つ上のランクの装備を持っている。ぜひ盗んでゲットしたい。

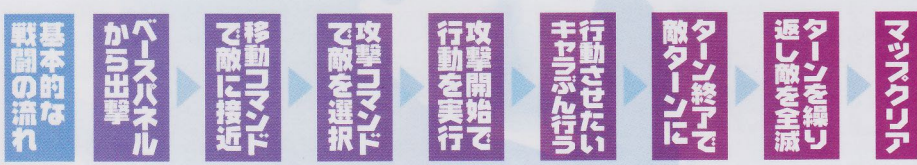
戦闘編

戦い方を基礎から解説

戦闘は「移動」や「攻撃」などのコマンドを選ぶ、初体験にもわかりやすいもの。ただ、独自の要素も多い。そこでシステムをイチから解説。

基本はシンプルなターン制バトルだが独自要素が満載！

戦闘は、基本的に下記の流れで進む。事前に全員の行動を決めてから「行動開始」を選んでもいいほか、行動決定後は「ターン終了」を選んでも攻撃は行われる。ただ、攻撃時のキャラの配置によっては「連携」が発動するほか、攻撃ではなく「投げ」も可能だ。ここでは、戦闘の基礎知識を伝授する！

基本的な戦闘の流れ → ベースパネルから出撃 → 移動コマンドで敵に接近 → 攻撃コマンドで敵を選択 → 攻撃開始で行動を実行 → 行動させたいキャラぶん行う → ターン終了で敵ターンに → ターンを繰り返し敵を全滅 → マップクリア

▲向きや高さの概念もあり、正面より横や背後、高所からの攻撃ほうが有効。

向きや高さも大切！

基本編 戦う際に知っておきたいシステムをまとめてチェック！

「コンボ」といった攻撃の基本に独自の「投げ」など、各種システムを解説。

連携 敵を最大4人で同時に攻撃

敵に隣接して攻撃する際、攻撃役の横や後ろに味方がいると、一定の確率で攻撃に加わってくれるのが「連携」。入手経験値が参加者で分配されるため、攻撃が苦手な僧侶などを育てるのに役立つ。

連携のポイント
- 敵に隣接して攻撃する味方の横や後ろに別の味方がいると発動
- 参加した全員で経験値を分配

◀弓や銃でも敵への隣接が必須。別の味方は射程が1でもOKだ。

コンボ 特定の敵をみんなでフルボッコ

「コンボ」は複数の味方で特定の敵を連続で攻撃すると発生する。あとから攻撃するほどダメージが増えるので、ボスなど強敵を倒す際に活用したい。なお、通常攻撃だけでなく特殊技や魔法でも成立するが、味方への回復魔法などはコンボが途切れる。

▲1体の敵を全員で攻撃。特殊技を使う場合、対象の位置を変える技の使用は禁物。また、味方を巻き込まないように注意しよう。

特殊技 必殺技的なものと魔法が存在

「特殊」コマンドで使え、武器技と職業・種族の固有技のほか、魔法も加わる特殊技。使用にはSPが必要で、消費量は技レベルに応じて増える。

特殊技のポイント
- キャラや職業などに固有の技と魔法がある
- 使ってレベルが上がると威力もアップ
- 魔法はレベルが上がると範囲も広がる

◀魔法はレベルが上がると最大3×3マスを対象にできる。

持ち上げる&投げる 味方や敵を持ち上げて遠くへ投げる！

人型キャラだけが可能な要素で、「持ち上げる」で隣接した味方や敵を持ち上げ、「投げる」で前後左右に投げられる。行動前のキャラを投げると、その場所から行動を開始できるので、移動範囲が大幅アップ！ ただし、投げたキャラは行動終了して攻撃は行えないほか、移動のようにキャンセルもできない。さらに、持ち上げた状態でターンを終了するとダメージを受ける点にも注意!!

▲▶移動距離を伸ばせるだけでなく、通常は登れない高低差がある場所や離れ小島へも移動可能なのが利点だ。

移動範囲を広げるもよし、敵を遠ざけるもよしの人型キャラの重要技！

ジオエフェクト シンボルとパネルを確認し、便利な効果を活用

「ジオエフェクト」は、多彩な効果を持つシンボルと、その効果が発揮される色のついたパネルの総称。効果はパネルに発揮されるので、シンボルの色とパネルの色は無関係な点に注意！ また「経験値+～」などの効果は、そのパネル上の敵を倒すと得られる点にも気をつけよう。

利用したい効果
・経験値+ ・攻撃力+ ・防御力+ ・マナ+ ・無敵 ・回復 など

排除したい効果
・ダメージ ・攻撃力− ・防御力− ・敵強化 ・増殖 ・沈黙 など

消滅のシンボルがあるときは全消しを狙うのもアリ！

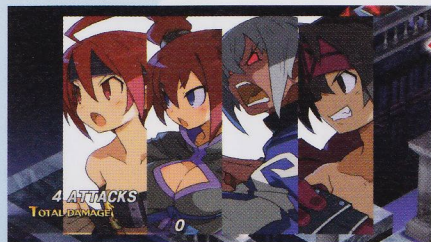
◀色と効果を確認し、便利なものは利用して危険なものはシンボルを壊して排除。壊す際は消滅の効果でパネルを消すのもアリだ。

魔王への道標 ジオエフェクトの主な活用法は、「無敵」や「攻撃力+」の効果が発揮されているパネル上にいる状態の味方で、「経験値+」や「マナ+」の効果が発揮されているパネル上にいる敵を倒すこと。しかし、味方がやられない場合に限るが、無敵の敵を攻撃し続けて武器の熟練度を上げるといったことも可能だ。

応用編 魔界制覇に役立つテクニック

より優位に戦うためのテクニックを紹介！

テクニック1 移動をキャンセルし、同じキャラで何度も連携に参加！

本作ならではの行動のキャンセル。敵を攻撃する際、そばに別の味方を移動させて連携し、それをキャンセル＆ほかの敵を狙うのが活用法の１つ。

◀発動するかは運しだいで敵の強さにもよるが、目標を倒せると参加者のレベルを一気に上げられる！

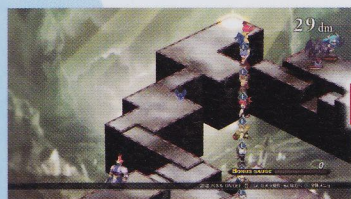
▲複数の敵が近くにいるときは、移動キャンセルを活用することで数人を連続して「連携」に参加させることが可能だ。

移動キャンセルでオトクに経験値を入手！

テクニック2 複数のキャラで持ち上げてタワーを作り、投げまくって一気に移動！

誰かを持ち上げ中のキャラをさらに持ち上げることで、最大10人の「人間タワー」を作れる。その状態で連続して投げることで長距離を移動可能だ。なお、投げ役や最上段の移動役に向くのは右のような職業だ。

投げ役にオススメの職業　盗賊　ストライダー　忍者

投げられ役にオススメの職業　格闘家　戦士　盗賊　侍　忍者　ストライダー

鍛えたキャラを一気に遠くへ！

▲▶出撃直後のキャラを持ち上げ続け、そのあと投げ続ければＯＫ。

CHECK タイミングしだいでナナメ方向にも投げられる

投げる方向は、基本的に前後左右のみ。しかし、タイミング（目標地点を選ぶカーソルが前から横へ移動する瞬間など）しだいで、ナナメ方向に投げることも可能だ。

◀シンボルをナナメ投げ。慣れると特定のマスを狙うこともできるように！

テクニック3 敵を合体させてより多くの経験値をゲット！

敵を持ち上げて別の敵に投げると２体が合体する。レベルが合計され強くなるが、得られる経験値もアップ。特定のキャラを素早く育てたいときに利用しよう。なお、ボスをザコに投げてもボスは残る。

▲例外はあるが、基本的に投げた敵は消え、ぶつけられた敵が２体ぶんの強さに。

テクニック4 敵をベースパネルに投げて未出撃の仲間で倒して捕獲

ベースパネルに敵を投げると未出撃の味方と自動で戦い、勝つと敵を捕獲できる。キャラを作らずに、場合によっては高レベルの味方を増やせるのがポイント。なお、負けるとベースパネルが壊れ、以降は出撃が不可能になる。捕獲を狙うときは未出撃のメンバーの強さと、投げ入れる敵の強さをしっかり確認して行おう。

▲なるべく強いキャラが多くいる状態で投げ入れよう。非現実的だが、味方がいない場合は不戦敗となる。

エトナ
CV：半場友恵

投	5	MV	5	反	1	JM	20
得意武器	槍、斧						

ラハールのアドバイザー的な悪魔。元はクリチェフスコイに仕えていた。序盤は攻撃力不足な面もあるが、苦手属性がないなど能力は十分。槍で戦っていこう。

プリニー
CV：間島淳司

お金で雇われたエトナの家来。かなりの薄給だが、都合よくこき使われている。同じ姿の者が多数存在し、能力は低いが汎用キャラ（魔物型）として量産可能。

魔王への道標　１ターン目から人間タワーを作る際、一番下のキャラは出撃後に９マス移動する必要がある。これを満たすには、移動力が６マスあるキャラ（ストライダーや忍者など）にくつを３つ装備させればＯＫ。なお、装備は戦闘マップでも自由に変えられるので、移動前にくつを装備し、移動後に防御力が高いものに替えるといい。

育成編 システム解説

キャラ育成に役立つ8カ条を指南！

本作では、キャラクターを強くするための方法がじつに多彩。そのなかでもとくに重要な8カ条について、詳しく解説していく。

1 メンバーを絞って育てよう

バトルでは、一度に最大10人のキャラクターを出撃させられるが、強く育てたキャラクターが1人いれば、十分に勝利できる。そのため、育成するキャラクターは数人に絞るといい。具体的には主力1人と、これをサポートする人員を3～4人育てておけば、戦力としては不足なしだ。

主力

攻撃の主力を担うキャラクターなので最優先で育てよう。反撃回数が多いと、敵ターンで敵の数を減らせるのでオススメ。

攻撃補佐

主力と一緒に攻撃し、連携やコンボでダメージの底上げを狙える。通常攻撃の範囲が広い、槍や弓を装備した人材がベスト。

遠距離攻撃役

魔法による長距離＆範囲攻撃が得意なキャラクター。主力が攻撃しにくい高台の敵を掃討するときなどに役立ってもらおう。

投げ要員

主力を投げて前線に送る役目を担う。投げ距離の長い盗賊や忍者が最適。攻撃を受けやすいので耐久力の高いジョブもあり。

2 経験値を稼ぎやすいステージをプレイ

キャラクターを効率よくレベルアップさせたいなら、以下のステージがオススメ。どこも「経験値＋」のジオエフェクトが発動し、さらに敵の配置が範囲攻撃でまとめて倒しやすくなっているからだ。

◀練武の洞窟3は、全ステージ中でも最高峰の稼ぎやすさ。

オススメステージ

四話 燃え盛る都・火炎廊

「経験値＋100%」のジオエフェクトが部分的に発生。ジオエフェクト上にいる手前の敵は即攻撃し、残りは近づいてきたところを狙え。

七話 火竜の息吹・焦熱の風

ステージ全土に「経験値＋100%」と「ヘル＋50%」のジオエフェクトが発生。敵も3体で並んでいる配置が多く、攻撃しやすい。

練武 練武の洞窟3

獲得経験値の多い強敵が、3×3マスに密集しており、大技でまとめて倒しやすい。「魔拳ビックバン」や「飛天無双斬」を覚えて挑め!!

3 敵を強くして獲得経験値アップ！

獲得経験値を増やすには、単純に敵のＬＶを上げればいい。右で挙げている方法を試してみよう。

CHECK LV99の敵を狙え！

ＬＶ99の敵から得られる経験値が、ＬＶ300の敵よりも多くなるのは『ディスガイア』シリーズの伝統。右の方法で調整してＬＶ99の敵を作り出せ！

敵のLVを上げる方法

・「敵をもっと強くしてほしい」の議題を可決

この議題を可決すれば敵全体のＬＶが上昇（20段階まで可能）。敵が強すぎるなら「敵をもっと弱くしてほしい」を可決だ。

・敵に敵を投げて合体させる

敵を持ち上げ、ほかの敵に投げると合体。高ＬＶのキャラが残り、ＬＶは両者の合計になる。敵の数を減らす方法としても有効。

・ジオエフェクトの「増殖」を利用

「増殖」のジオエフェクトでは、毎ターンごとに敵の複製が出現する。複製を倒しまくれば、永遠に経験値稼ぎが可能だ。

4 なるべく優秀な装備品を用意

キャラクターの強さは、装備しているアイテムに大きく依存する。そのため、より高性能な装備を用意することもで非常に重要だ。よく使う装備は、アイテム界などを利用してしっかり強化しよう。パラメータ強化や獲得経験値を増やすイノセントの収集＆移住も積極的に行うこと。

▶アイテムにはランクがあり、高ランクのものほど性能もよくなる。ただし、アイテム界の難易度も上がるので注意したい。

オススメ装備

得意武器 人型キャラクターは得意武器を装備することで多彩なメリットを得られる。各カテゴリーごとに1種類は欲しい。

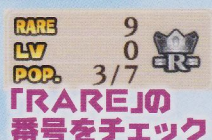
シンボル 全パラメータがバランスよく上昇する装備品。人型・魔物型問わず装備でき、使い回しができるのも魅力だ。

靴 主にＭＶとＪＭ、ＳＰＤを上昇させる装備品。ＭＶを強化できるのは、バトルの戦術上で非常に大きな価値を持つ。

メガネ 主にＨＩＴが上がる装備品。攻撃が当たらなければ敵を倒せず、経験値も入らないので、低レベルキャラに与えたい。

●セイムボーナスでパラメータがさらにアップ

アイテムにはレアリティに応じた番号が設定されており、この番号が同じアイテムを同時に装備すると「セイムボーナス」が発生。装備によるパラメータ上昇にボーナスがつく。キャラクターの強さにこだわるなら、装備の番号もチェックしておこう!!

「RARE」の番号をチェック

5 ウェポンマスタリー（WM）を強化せよ

人型キャラクターは装備した武器を使い続けると、その武器カテゴリーのWMが上昇する。これが上がることで武器の特殊技を覚えられるほか、装備武器によるパラメータ上昇も強化される。WMは武器への適正が高いほど上がりやすいので、得意武器をトコトン使い込もう!!

武器上達屋を集めよう

▲「武器上達屋」のイノセントがいれば、WMの上昇率も大幅アップ!!

無敵な敵をなぐりまくれ

◀「無敵」のジオエフェクト上にいる敵を攻撃すると、WMを鍛えやすい。

●魔物型キャラクターはレベルに応じて強化される

魔物型キャラクターにはWMがない。だが、代わりにＬＶが上がるほど装備武器によるパラメータ上昇が強化される。低ＬＶ時は弱くとも、高ＬＶになると驚くほど強くなるので、魔物型を育てる価値は十分だ。

魔王への道標 敵のＬＶを99にする例としては、第六話のブレアの森・魔女たちの墓標がオススメ。暗黒議会で敵の強さを16段階強化すれば、このステージに登場する敵のＬＶがすべてＬＶ99になる。この強さの敵を倒すには、こちらもある程度の強さが必要なので、上記のオススメステージで主力を十分に鍛えてから挑むといい。

6 転生を繰り返してさらなる強さをゲット!

キャラクターは転生することで、それまでのLVとパラメータに応じた素質ボーナスを得たうえで、LV1から鍛え直せる。また、汎用キャラクターなら他種族に転生し、魔法の習得なども可能だ。最強キャラクターを育成するのに役立てよう!!

なるべく"天才"で転生!

◀"天才"の素質を選ぶことで、転生時の能力ボーナスの底上げが可能だ。ただし、その場合は大量のマナが必要となる。

CHECK 転生するとリセットされる要素

転生を行うと、暗黒議会のランクや、議題で強化した反撃回数&移動力などがリセットされる。転生を積極的に行わせるキャラクターは、これらを上げないでおくといい。

転生の活用法

◆他職に転生して魔法を覚える

一度覚えた魔法は、基本的に転生後の種族でも使用できる。そのため、魔法の習得を目的に魔法使いなどに転生するのも手だ。ただし、転生すると魔法の技能経験値の一部は失われてしまう。転生のしすぎは魔法を弱体化させるので注意したい。

◆弱点のパラメータを底上げする

転生時には振り分けられる素質能力ボーナスは、魔法使いならINTというように、長所を伸ばすのが基本。しかし、戦士の控えめなSPを強化するなど、弱点の底上げを図ることもできる。どのパラメータを重視するかは、プレイヤーしだいだ。

7 エクストラゲインでワンランク上の強さに

「エクストラゲイン」とは、キャラメイク時に結ばれる師弟関係のメリットを指す。師匠となるキャラクターは、パラメータアップなどのメリットが得られ、デメリットもとくにないため、主力を師匠に据えるのがオススメだ。

弟子の力でパラメータ強化

▲弟子がレベルアップした際、師匠のパラメータにボーナスが加算される。なおこのボーナスは、師匠が転生すると失われるので注意。

弟子の魔法を使用

◀師匠が弟子に隣接すると、弟子の魔法が使用可能に。これで技能LVが1以上になるまで使い続ければ習得が完了する。

8 低LVキャラクターはこうして育てよう

キャラメイクや転生をしたばかりのキャラクターは非常に弱く、そのままバトルに出しても戦力としては扱いにくい。そんな低レベルキャラクターを育てるには、右のような方法を活用するのがオススメだ。ある程度まで成長させたら、稼ぎステージで一気にレベルを上げよう。

▲一番お手軽な育成法は、連携攻撃への参加。さらに師匠に隣接させれば連携の発動率も上がって効率がいい。

オススメの稼ぎ方

◆主力キャラの連携攻撃に参加

自分で直接攻撃はせず、強いキャラクターに隣接させ、連携攻撃に参加させる。これで敵を倒せば、安全に経験値を稼ぐことが可能だ。ただし、この方法で得られるのは経験値のみで、マナは獲得できない。

◆なるべく強い装備を身につける

各パラメータが大幅に上昇する装備品を身につければ、低レベルキャラクターでもそこそこの戦力になる。この状態なら、経験値稼ぎも簡単だ。もちろん、低レベルなことに変わりはないので、やられないよう行動は慎重に。

◆ジオシンボルなど反撃してこないものを狙う

バトルでは敵以外に、ジオシンボルも攻撃可能。さらに、撃破に成功すれば経験値も獲得できる。ジオシンボルは反撃してこないので、低レベルキャラクターが狙う的として最適だ。遠距離攻撃ができるならさらに楽に!!

フロン
CV:笹本優子

投	4	MV	5	反	0	JM	15
得意武器	弓、杖						

魔王暗殺の任を受け、天界から来た天使見習い。使い手の少ない回復系の特殊技が使える。杖の適正は高いが攻撃魔法は覚えないので、弟子から学ぶ必要あり。

転生はキャラクターの強化に役立つ有用なシステムだが、盗賊で行うときは注意。なぜなら盗賊の最大の魅力であるアイテム盗みの成功率は、盗賊のレベルに大きく依存するからだ。そのため、盗み専門の盗賊はレベルを重視し、転生は極力避けよう。なお盗みの成功率は、使用するハンド系アイテムのHIT値も影響する。

汎用人型＆魔物型キャラクターデータ

多彩な職業・種族がある汎用キャラたち

暗黒議会で作成できる汎用キャラの特徴を解説。汎用キャラには人型と魔物型の２種類があり、それぞれ職業と種族に分かれている。基本的に人型は武器の習熟度を上げることで武器技を使用でき、魔物型キャラは種族ごとに固有の特殊技を使用可能（専用武器のみ装備可）。また、人型は出現条件を満たすと作成でき、レベルに応じて上級職も作れるが、魔物型は全クラスが撃破後にのみ作成できる。

格闘家（男）

投 4　MV 6　反 2〜4　JM 20〜30

出現条件　初期から作成可能

男の格闘家。その名のとおり拳が得意。投げ能力は平均的だが移動力が高く、反撃回数も多い。敵を移動させる拳技と合わせ、アイテム界の攻略で頼りになる。

得意武器　拳

格闘家（女）

投 4　MV 6　反 2〜4　JM 20〜30

出現条件　初期から作成可能

女の格闘家。能力は男とほぼ同じで、通常の戦闘での攻撃役のほか、アイテム界の切り込み隊長にも向く。ＪＭが比較的高く、高低差に強いのも特徴。

得意武器　拳

戦士（男）

投 4　MV 5〜6　反 1〜2　JM 15〜20

出現条件　初期から作成可能

男の戦士。剣と斧が得意だが、特殊技の敵のＤＥＦを下げる効果が強敵との戦いに便利なので、斧で戦うといい。また、移動力は高いが、投げ能力は平均的。

得意武器　剣、斧

戦士（女）

投 4　MV 5〜6　反 1〜2　JM 15〜20

出現条件　初期から作成可能

女戦士。能力は男とほぼ同じで、ＤＥＦは高いがＲＥＳは低いので魔法攻撃に注意。男と違って斧ではなく槍が得意だが、特殊技が使いやすい剣がオススメだ。

得意武器　剣、槍

僧侶（男）

投 3　MV 4〜5　反 0〜1　JM 12〜17

出現条件　初期から作成可能

回復魔法が得意な僧侶の男。初期クラスではＤＥＦのほか、投げやＪＭなど多くの能力が低め。戦闘は苦手なので、エクストラゲインで攻撃魔法を覚えたい。

得意武器　杖

僧侶（女）

投 3　MV 4〜5　反 0〜1　JM 12〜17

出現条件　初期から作成可能

女の僧侶。男と同じく回復魔法に加えてＤＥＦとＲＥＳを上げる補助魔法も使える。戦闘が苦手なのも同じ。全魔法習得後、魔法剣士や天使兵への転生も手だ。

得意武器　杖

魔法使い（男）

投 3　MV 4〜5　反 0　JM 12〜17

出現条件　初期から作成可能

魔法使いの男。投げや移動などの能力は低いが、魔法攻撃は非常に強力。初期から３クラスが作成でき、赤が炎属性、緑が風属性、青が水属性の魔法を習得。

得意武器　杖

魔法使い（女）

投 3　MV 4〜5　反 0　JM 12〜17

出現条件　初期から作成可能

女の魔法使いで、能力は男とほぼ同じ。赤魔法使いのみＡＴＫやＩＮＴが上がる補助魔法を習得する点も同様。各属性の全魔法習得後、別属性への転生もアリ。

得意武器　杖

盗賊

投 6　MV 5〜6　反 0　JM 20〜25

出現条件　格闘家(男・女)、戦士(男・女)のうち2つをレベル5にする

盗みのスペシャリスト。得意武器は銃だが、戦闘は苦手。ただ、盗みの成功率はレベルが関係するので優先して育てよう。なお、非力のようで投げ能力は高い。

得意武器　銃

アーチャー

投 3　MV 4〜5　反 0〜1　JM 15〜17

出現条件　弓のウェポンマスタリーをレベル3以上にする

弓が得意な魔界の狩人。弓の特殊技には状態異常の追加効果があるものが多く、敵の弱体化で頼りになる。ＤＥＦのほか、投げや移動関係の能力が低い点に注意。

得意武器　弓

ストライダー

投 5　MV 6　反 1〜2　JM 25〜30

出現条件　格闘家(男・女)、戦士(男・女)のうち2つをレベル5にする

銃が得意なのは盗賊と同じだが、より戦闘に向いていて高低差にも強い。ただ、最大の特徴はアイテム界などでジオエフェクトを操作できる点。１人は作ろう。

得意武器　銃

侍

投 4　MV 5〜6　反 2〜3　JM 20〜25

出現条件　格闘家(女)、戦士(女)の合計レベルを20以上にする

武器による物理攻撃が得意な職業。敵が使うものも含め、魔法は苦手。剣を装備し、最前線でガンガン戦いたい。戦士（女）から転生するのもオススメだ。

得意武器　剣、槍、斧

忍者

投 5　MV 6〜7　反 3〜5　JM 25〜35

出現条件　格闘家(男)、戦士(男)の合計レベルを20以上にする

反撃回数が多いほか、移動系の能力が高い拳のスペシャリスト。ＳＰＤを上げると敵の攻撃を回避することが多く頼りになる。格闘家からの転生もアリ。

得意武器　拳、斧

魔法剣士

投 4　MV 4　反 0〜1　JM 15〜17

出現条件　戦士(女)、魔法使い(女)を各レベル10にする

魔法も使える戦士。使う攻撃に応じて剣と杖を使い分けたい。ＡＴＫやＤＥＦを上げる補助魔法も使える。ただ、習得する攻撃魔法の属性がランダムなので注意。

得意武器　剣、杖

地球防衛軍兵士

投 5　MV 4〜5　反 1〜3　JM 12〜17

出現条件　銃のウェポンマスタリーをレベル30以上にする

銃が得意なスナイパーと思わせ、じつは拳や斧でも戦えるパワーファイター。逆に魔法は苦手で、移動系の能力も低い。拳は反撃回数が多い上級職で使うと○。

得意武器　拳、銃、斧

天使兵

投 5　MV 5〜6　反 1〜2　JM 15〜20

出現条件　僧侶(女)、アーチャー、魔法剣士を各レベル100にする

特別高い能力はないが弱点もない、バランスのいい能力が特徴。魔法剣士と同じくランダムで３属性のいずれかの魔法を習得し、回復魔法も使用できる。

得意武器　剣、槍、弓、杖

魔人

投 5　MV 6〜7　反 3〜5　JM 25〜35

出現条件　格闘家(男)、戦士(男)、盗賊、ストライダー、忍者を各レベル200にする

投げこそ盗賊などに劣るが、その他の能力は装備適性も含めてすべて高い。最上級職になると状態異常などを無効化する。好きなように戦っていい究極の存在。

得意武器　すべて

小悪魔族

投 −　MV 5　反 0〜1　JM 15〜25

出現条件　撃破すると作成可能に

特別高い能力は持たないが、毒や眠りの追加効果がある特殊技が便利。追加効果はないが、拳技のように敵をどかせる「バックンコンボ」も強力で使いやすい。

オススメ特殊技　悪魔の息

【キャラリストの見方】「投」は投げられるマス数を、「MV」は移動力を、「反」は反撃回数を、「JM」は高所への移動に関係するジャンプ力をそれぞれ表す。なお、各能力で数値が変化しているものは、最低値が初期クラス、最高値が最上級クラスの能力値となっている。

魔王への道標　人型キャラの上級職は、基本的に初期クラスのレベルが一定以上になるごとに上位のクラスが作成可能になる。しかし、魔法使い（男／女）のみ、赤・緑・青の各クラスをレベル５以上にすると星系の、星系をレベル30以上にすると虹系の、虹系をレベル50以上にすると銀河系の、それぞれ魔法使い（男／女）を作成可能に。

妖霊族

投 － MV 4〜5 反 0 JM 15〜20

出現条件 撃破すると作成可能に

高いＩＮＴを生かした魔法攻撃を得意とする種族。防御面は低いので、後方からの魔法で攻撃しよう。炎属性の「ボムマジック」は攻撃範囲も広く使いやすい。

オススメ特殊技 ボムマジック

ゴーレム族

投 － MV 4〜5 反 1〜2 JM 12〜17

出現条件 撃破すると作成可能に

高いＨＰとＡＴＫを誇るアタッカー。特殊技も強力な物理攻撃がそろっており、敵に大ダメージを与えられる。「ゴーレムビーム」だけは魔法属性なので注意。

オススメ特殊技 ゴーレムマッチョ

珍茸族

投 － MV 4 反 0 JM 12〜18

出現条件 撃破すると作成可能に

パラメータは極めて平均的。「くさい息」で相手に状態異常を発生させ、地道に戦おう。最後に習得できる「ラッシュアワー」は攻撃力・範囲ともに優秀だ。

オススメ特殊技 ラッシュアワー

飛妖族

投 － MV 6 反 1 JM 30〜40

出現条件 撃破すると作成可能に

ＳＰＤとＭＶに優れる高機動タイプ。周囲の味方を回復する「天国の粉」が使えるのも魅力だ。「カミナリ落とし」は魔法属性で、威力はＩＮＴ依存。

オススメ特殊技 天国の粉

妖騎士族

投 － MV 4 反 1〜2 JM 15〜20

出現条件 撃破すると作成可能に

ＡＴＫ特化型の魔物。特殊技はどれも攻撃範囲が狭めなものの、威力はかなり高い。とくに「斬り斬り舞」は、単体攻撃用の特殊技としてはトップクラスだ。

オススメ特殊技 斬り斬り舞

妖魔族

投 － MV 5 反 1〜2 JM 12〜17

出現条件 撃破すると作成可能に

ＡＴＫは高いがそれ以外は平凡。「ジャックリパー」は敵の防御力を下げる効果があり、使いどころは多い。「ジャックラッシュ」は前方３マスを攻撃可能。

オススメ特殊技 ジャッククラッシュ

魔獣族

投 － MV 5 反 1〜2 JM 15〜20

出現条件 撃破すると作成可能に

物理と魔法のどちらもいける万能タイプ。ＤＥＦがやや高く、打たれ強いのも特徴だ。イチオシは前方十字範囲を炎属性で焼き払う「キャノンボール」。

オススメ特殊技 キャノンボール

邪霊族

投 － MV 4 反 0〜1 JM 15〜20

出現条件 撃破すると作成可能に

ＩＮＴが高く、耐久力もそこそこある魔法使い。特殊技はややクセがあるが、どれも攻撃範囲は広め。前方横５マスをなぎ払う「光のダンス」が使いやすい。

オススメ特殊技 光のダンス

竜神族

投 － MV 5 反 2〜4 JM 15〜20

出現条件 撃破すると作成可能に

全パラメータが総じて高く、反撃回数も多い強力な魔物。威力・攻撃範囲に優れ、防御力ダウン効果まである「スーパーノヴァ」は圧巻の性能だ。

オススメ特殊技 スーパーノヴァ

銃魔神族

投 － MV 2 反 2〜3 JM 12〜17

出現条件 撃破すると作成可能に

他の追随を許さない防御力と、攻撃範囲の広い特殊技を合わせ持つ強力な砲台キャラ。ＭＶの低さが弱点なので、靴装備や投げで機動力をカバーしよう。

オススメ特殊技 超電動ブラスト

屍 族

投 － MV 4 反 0〜2 JM 15〜20

出現条件 撃破すると作成可能に

防御面はヤワだが、高いＨＰのおかげで生き残りやすいゾンビ。風や炎属性、さらには状態異常攻撃も繰り出せるなど、意外に器用な面も持つ。

オススメ特殊技 ゾンビ大量発生

邪竜族

投 － MV 5 反 1〜2 JM 20〜25

出現条件 撃破すると作成可能に

総合力の高さが魅力の竜族で、クラスごとに異なる特殊技を覚えるのが特徴。複数のクラスを作成すれば、氷や炎のブレス攻撃で敵軍を圧倒することが可能だ。

オススメ特殊技 ウインドブレス、ドラゴンフレアなど

魔界貴族

投 － MV 4〜5 反 1〜3 JM 15〜20

出現条件 撃破すると作成可能に

優秀な攻撃力と打たれ強さを備えた魔界のエリート。高クラスになるとＭＶまで増加するのは大きな魅力だ。特殊技は広範囲攻撃の「秘技！ 岩石落とし」が強力。

オススメ特殊技 秘技！ 岩石落とし

死竜族

投 － MV 5 反 1〜2 JM 20〜30

出現条件 撃破すると作成可能に

屍族以上のＨＰを誇る竜族。それ以外は平均的だが、直線方向をえぐる特殊技の威力はなかなかのものだ。「ビースト光線」なら前方４マスを射程に収める。

オススメ特殊技 ビースト光線

夜魔族

投 － MV 5 反 1〜2 JM 15〜20

出現条件 撃破すると作成可能に

バランスの取れた能力を持つ女魔族。強力な魔法属性の特殊技の使い手でもある。周囲の味方を回復させる「イビルヒーリング」で回復役を任せるのもあり。

オススメ特殊技 イビルヒーリング

猫娘族

投 － MV 6 反 3〜4 JM 25〜30

出現条件 撃破すると作成可能に

身軽さを生かした格闘戦を得意とするメス猫。反撃合戦に強いので、前線のアタッカーとして活用したい。特殊技は高威力の「ネコネコ三角蹴り」がオススメ。

オススメ特殊技 ネコネコ三角蹴り

ヴァンパイア族

投 － MV 6 反 2〜3 JM 20〜25

出現条件 撃破すると作成可能に

あらゆるパラメータが高水準な夜の眷属。物理も魔法も得意で、物理が弱点の敵には「ヴァンフォース」、魔法が弱点なら「ヴァンプラズマ」を使うといい。

オススメ特殊技 ヴァンフォース、ヴァンプラズマなど

CHECK 敵から味方になったキャラクターも強力な戦力に！

本作では本編ストーリーを進める過程で、ゼニスキーやマデラス、地球勇者ゴードン一行など、さまざまなキャラクターが仲間に。彼らはポテンシャルも高いので、余裕があれば育てておこう。

◀ゼニスキーはベースである魔界貴族の特殊技が使える。序盤では頼れる戦力に！

竜王族

投 － MV 5 反 1 JM 15〜20

出現条件 撃破すると作成可能に

高い戦闘能力を持ち、あらゆる状態異常が通用しない竜族の王。邪竜族と同じく、クラスごとに特殊技は違うが、どの技も威力・範囲ともに非常に優秀だ。

オススメ特殊技 炎帝の舞、雷神の舞など

プリニー族

投 － MV 5〜6 反 0〜3 JM 15〜25

出現条件 撃破すると作成可能に

投げると爆発する困った魔物。パラメータも総じて低めだが、最高クラスのプリニー神だけは別格の強さを持つ。「プリニーガービーム」の威力も悪くない。

オススメ特殊技 プリニーガービーム

魔王への道標 本編９話クリア後に仲間になるゴードン一行はなかなかの強者だ。ゴードンは銃と斧のWMが優秀で、「ゴードンアタック」は高威力。ジェニファーは拳のWMに優れ、広範囲攻撃「セカンドアーツ」が使いやすい。サーズディは魔物型キャラクターだが、装備適性が総じて高め。３人そろってレギュラー入りさせてＯＫだ。

ゲームクリア後もお楽しみが満載!!

本作は、本編を一度クリアした程度では遊び尽くせないほどの大ボリューム！　さらに、本編クリア後に追加されるコンテンツも多数ある。ここでは、そんなコンテンツの一部を紹介!!

お楽しみ要素その1 エトナ編（エトナ主人公シナリオ）

『ディスガイアR』の本編ストーリーは、長い間眠っていたラハールを、エトナがさまざまな武器を使って起こそうとするシーンから始まる。だがそのとき、エトナが誤ってラハールを倒してしまったら……？　そんな衝撃のプロローグから始まるのが「エトナ編」だ。魔王を目指すエトナが織り成す新たなストーリーに、新たな仲間たち、その果てに描かれるエトナの本音とは？　本編13話までに隠し部屋（詳細はP.04）の日記をすべて見た後にエンディングを迎えると、セーブデータの引き継ぎ前に選択可能に!!

エトナの過去に秘められた謎が明らかに!?

R2 早送り
エトナ
ようやく現れたね。
アンタがバイアス？

▲▶本編では中ボス扱いされたバイアスと対峙するエトナ。魔王の座をめぐる戦いがラハール抜きで始まる!?

衝撃の結末を見届けろ!!

R2 早送り
こうなったら、あたしが殿下の代わりに
財産も権力も何もかもいただくとしますか。

▶エトナの攻撃で再び眠りについたラハール。彼の姿を前に、エトナは魔王の財産と権力をすべて奪う決意を固める。

お楽しみ要素その2 EXダンジョン

ラスボス以上の強敵と戦えるＥＸダンジョンは、基本的に暗黒議会の議題を可決すると挑戦可能になる。だが、なかには特定条件をクリアすることでプレイ可能になるものも。練武の洞窟を最奥までクリアすると出現する「魔鏡の間」や、本編十話以降に敵ＬＶを最大にして時空の渡し人に話しかけると解放される「惑星シスの断片」などがそれだ。どちらにもさらなる強敵が出現する！

SCOOP クリア後はあのキャラも参戦!?

本編クリア後には、新たなキャラクターも登場！　暗黒議会の受付嬢であるプレネールさんや、スマホアプリ『魔界ウォーズ』で念願の主役となったアサギも仲間にできる。「暗黒議会」で新たな議題を見つけたら、可決を目指せ!!

おなじみの2人を仲間にしよう!!